



Regione Toscana

GIOVANI si

OPERATORE GRAFICO AIPAGE

**PERCORSO TRIENNALE DI
ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE**

GRATUITO

FIRENZE

**NON SAI COSA FARE DOPO LE MEDIE?
LA SCUOLA SUPERIORE CHE HAI SCELTO
TI VA STRETTA?
GUARDA UN PO' QUI!!**

COSA SONO I PERCORSI DI ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE - IEFP

I percorsi di **ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE (IEFP)**, sono destinati ai giovani tra i 14 e i 18 anni non compiuti, in possesso del Diploma di scuola media inferiore, **che vogliono scegliere un percorso alternativo alla scuola superiore.**

Scegliere un IEFP consente di ottenere una **QUALIFICA PROFESSIONALE IMMEDIATAMENTE SPENDIBILE** nel mercato del lavoro

DOPO IL CONSEGUIMENTO DELLA QUALIFICA PROFESSIONALE, INFATTI, I RAGAZZI POSSONO:

- » Entrare direttamente nel mercato del lavoro;
- » Continuare il percorso formativo frequentando il IV anno dei percorsi di Istruzione e Formazione Professionale finalizzato a conseguire il diploma professionale;
- » Continuare il percorso di studio nella scuola al fine di ottenere un diploma di scuola secondaria superiore.

Non esiste nessun limite alla volontà eventuale del ragazzo, di proseguire la formazione professionale o nella scuola

L'accesso a questi corsi è completamente gratuito e rientra nell'ambito di Giovanisi, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani.

PERCHE' SCEGLIERE UN IEFP?

» **Imparare dagli esperti in classe, in laboratorio e in azienda**

I percorsi di Istruzione e Formazione Professionale (IEFP) garantiscono l'assolvimento del diritto-dovere all'istruzione e alla formazione professionale. I ragazzi hanno la possibilità di imparare anche attraverso:

- lezioni svolte da esperti provenienti dal mondo del lavoro
- attività pratiche in laboratorio
- attività di apprendimento in contesto lavorativo all'interno delle aziende
- attività di recupero delle competenze di base, di tutoraggio e di approfondimento finalizzate a sostenere i ragazzi durante tutto il percorso formativo.

COSA SONO

COSA OTTERRO' DA QUESTO CORSO?

Assolvimento dell'obbligo scolastico e rilascio della certificazione delle competenze

A conclusione del secondo anno gli studenti conseguono la certificazione di competenze attestante l'assolvimento dell'obbligo di istruzione ai sensi del D.M. n. 9 del 27 gennaio 2010 e dell'Accordo in Conferenza Unificata Stato - Regioni del 28 ottobre 2004.

Qualifica Professionale riconosciuta

A conclusione del terzo anno è, invece, previsto l'esame finale per il conseguimento della **“Qualifica professionale”**.

L'obiettivo del Percorso Figo2 è il conseguimento della qualifica professionale di **“Operatore grafico - addetto all'organizzazione del processo di realizzazione grafica, elaborazione di un prodotto grafico e realizzazione di prodotti multimediali”**.

LA
NO
RO

CONTATTO CON IL MONDO DEL LAVORO

- **800 ore di STAGE/alternanza scuola-lavoro in aziende del settore presenti sul territorio:**
Periodo di formazione che consente ai partecipanti un inserimento temporaneo in una realtà aziendale che darà loro occasione di apprendere più facilmente e sperimentare sul campo le competenze acquisite durante il percorso formativo.
- **Convenzioni con Agenzie interinali**
Grazie all'esperienza decennale nel settore della formazione e del lavoro l'Agenzia Formativa Formatica ha costruito un'importante rete con il tessuto imprenditoriale locale. Collabora inoltre con numerose agenzie interinali che permettono di mettere in contatto gli allievi con il mercato del lavoro.
- **Apprendistato professionale**
Per i ragazzi che anno compiuto i 15 anni sarà possibile attivare con un'azienda del settore un apprendistato di I livello finalizzato al conseguimento della qualifica professionali.

QUANTO MI COSTA?



» Il corso è **interamente gratuito** in quanto finanziato con POR FSE Toscana 2014-2020 e rientra nell'ambito di Giovanisì (www.giovanisi.it), il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani.

» DOTAZIONI PERSONALI

Materiali di uso per i Laboratori e dispositivi di protezione individuali verranno forniti **gratuitamente** dall'Agenzia.

» TABLET GRATUITO

In uso gratuito per tutti i partecipanti!

NESSUN LIBRO DI TESTO

Tutti i materiali didattici saranno condivisi e disponibili su **piattaforma online** e fruibili attraverso un tablet che verrà fornito gratuitamente a tutti i partecipanti!

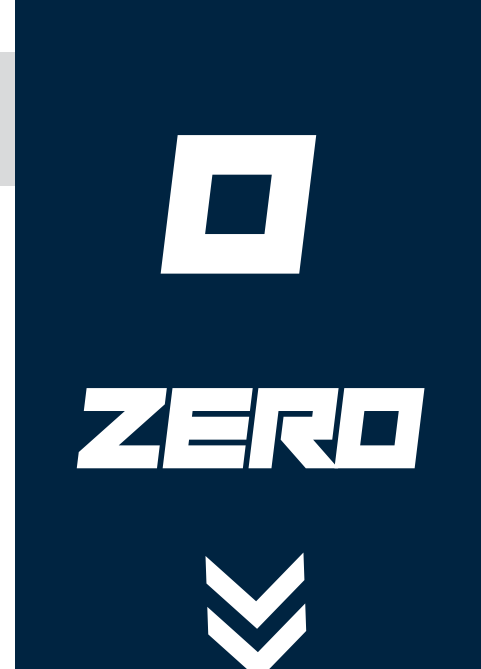
QUANDO INIZIA E QUANTO DURA?

Il percorso ha una durata triennale di 3168 ore, suddivise in 1056 ore per ognuna delle singole annualità.

I ANNO: settembre 2020 / giugno 2021

II ANNO: settembre 2021 / giugno 2022

III ANNO: settembre 2022 / giugno 2023



**NESSUN
CONTRIBUTO DA
VERSARE DA
PARTE DELLE
FAMIGLIE**

COME STUDIO?

Saper fare per imparare. Una formazione innovativa e dinamica per l' empowerment, la motivazione all' apprendimento e l' autoefficacia.

Un approccio formativo e didattico peculiare, fondato su una metodologia che sfrutta strumenti laboratoriali con significativo utilizzo di supporti multimediali.

» Oltre 1000 ore di laboratori, di cui 500 ore di professionalizzante

» **Nessun libro di testo**, il materiale didattico viene fornito dai docenti per mezzo di una piattaforma digitale.

Presenza di interventi individualizzati o personalizzati basati su approccio che coniuga attenzione alla persona e all' empowerment individuale in relazione al contesto più ampio della formazione, del lavoro e delle aziende del territorio.

» I Laboratori Larsa: laboratori per il recupero e lo sviluppo degli apprendimenti

sono laboratori pensati per rispondere in modo personalizzato alle diverse esigenze dei ragazzi e di intervenire in modo personalizzato in base alle diverse modalità di apprendimento.

CHI MI ACCOMPAGNA NEL PERCORSO DI STUDIO?

TUTOR: la figura del tutor affiancherà gli alunni per tutta la durata del percorso in aula e fuori, fornendo un supporto importante alla didattica e alla crescita personale, confrontandosi con i genitori e il corpo docenti.

ORIENTATORE: il percorso prevede degli incontri di accompagnamento individuale e collettivo che i partecipanti svolgeranno con un orientatore. Tali incontri rappresentano un momento importante in cui gli allievi potranno:

Condividere l'andamento della propria esperienza formativa ed essere sostenuti nella propria motivazione alla frequenza

Costruire un progetto personale-professionale individualizzato attraverso attività che aiutino i partecipanti a fare scelte coerenti con le proprie attitudini, competenze e aspirazioni

Corpo docenti con esperienza decennale nelle materie di riferimento

Ci chiediamo perchè i nostri ragazzi non vadano bene a scuola...a volte è solo una questione di

COINVOLGIMENTO!

L'evoluzione dei personaggi DIPENDE INTERAMENTE DALLA LORO CAPACITA' SCOLASTICA E DI COLLABORAZIONE IN CLASSE

PIATTAFORMA DI GIOCO

Una piattaforma online che richiama i giochi di ruolo con lo scopo di rendere maggiormente interattiva ed esperienziale la gestione del gruppo ed il rapporto tra allievi e docenti.

Non si sostituisce all'insegnamento, ma aggiunge semplicemente un livello di gamification trasformando le relazioni tra gli allievi e tra allievo e docente. Per realizzare questo progetto abbiamo coinvolto il più importante esperto italiano in questo settore **Fabio Viola**

MISSIONI E STRATEGIE PER INCENTIVARE LA COOPERAZIONE



La **GAMIFICATION** si basa sull'uso di videogiochi, appositamente creati, a fini educativi attraverso l'utilizzo delle tecniche e teorie tipiche dei giochi, calati all'interno di contesti didattici.



“L'idea alla base è quella di coinvolgere gli allievi in un grande gioco di ruolo dove l'evoluzione dei personaggi dipende interamente dalla loro capacità scolastica e di collaborazione in classe”

COSA STUDIO?

RECUPERO DELLE COMPETENZE DI BASE - 1488 ORE:

- Asse dei linguaggi
- Asse matematico
- Asse scientifico tecnologico
- Asse storico sociale
- Insegnamento religione o attività alternativa
- Attività motoria

MATERIE PROFESSIONALIZZANTI:

- Lo spazio di lavoro: sicurezza, igiene - 20
- Informatica e social media - 20
- Brand image e comunicazione visiva - 175
- Strategia creativa e corporate - 175
- Product design - 110
- Ripresa e montaggio video - 145
- Disegno e animazione - 190
- Storytelling e narrativa del gioco - 80
- Fondamenti di gaming - 60
- Realtà virtuale e dove trovarla - 65
- Imprenditività ruolo e professione - 40
- Gaming I - 40
- Realtà virtuale applicata I - 35
- Graphic design per l'animazione - 160
- Ripresa e montaggio video e post produzione - 135
- Gaming II - 96
- Realtà virtuale applicata II - 65
- UF alternanza scuola/lavoro - 800

**GAMING E
REALTA' VIRTUALE** !

OLTRE LO STUDIO.....MA DENTRO LA FORMAZIONE!

» Laboratorio di sensibilizzazione e prevenzione al bullismo

Verranno affrontate le tematiche proprie del bullismo, fornendo spunti di conoscenza e di approfondimento, offrendo chiavi di lettura e di riflessione in merito a comportamenti dannosi per il singolo che li subisce, ma (di riflesso) anche per il gruppo sociale nel quale egli è inserito.

» Laboratorio uso e abuso di alcol e sostanze

Perché l'adolescenza rappresenta un periodo sensibile e critico, in cui i soggetti sono più vulnerabili rispetto ad alcuni comportamenti a rischio, molto spesso riconducibili a scelte comportamentali quali l'uso di sostanze psicotrope e abuso di alcool, che a loro volta generano scelte comportamentali.

» Laboratorio Eros e Psiche

Il Laboratorio di educazione affettiva e sessuale, proposto nella consapevolezza che affettività e sessualità rappresentano dimensioni fondamentali nello sviluppo armonico della personalità, intende corrispondere ad un bisogno latente da parte dei ragazzi di incrementare consapevolezza e conoscenza riguardo tematiche della dimensione affettiva e sessuale.

» Laboratorio teatrale

L'esperienza del teatro supporta gli adolescenti nello sviluppo della capacità di esprimersi e di relazionarsi non solo con gli altri ma anche con i propri limiti e potenzialità.

» Laboratori didattici di educazione all' immagine, al linguaggio audiovisivo e alla comunicazione multimediale

I laboratori sono volti a sensibilizzare i nativi digitali sulle potenzialità della comunicazione responsabile. Verranno svolte attività che permettono agli studenti, già fruitori passivi dei mezzi di comunicazione, di intraprendere un percorso di approccio attivo ai nuovi media attraverso la sperimentazione guidata e consapevole del linguaggio e della comunicazione/produzione multimediale

» Incontro con i ragazzi e le famiglie

La collaborazione con la famiglia costituisce un elemento cruciale per il successo del percorso di formazione. Pertanto sono previsti diversi spazi di confronto con le famiglie finalizzati a condividere gli obiettivi formativi e a fronteggiare eventuali situazioni problematiche

PRO
GET
TI

PROGETTO AVATAR



ISTITUTO DI FISILOGIA CLINICA DEL CNR DI PISA

PIATTAFORMA PER LA PROMOZIONE DELLA SALUTE NEGLI ADOLESCENTI

Programma europeo per promuovere stili di vita e comportamenti volti al benessere psico-fisico degli adolescenti e futuri adulti cittadini.

Una nuova proposta di promozione della salute attraverso una piattaforma multimediale.

PROGETTO E!STATE LIBERI!



Insieme a Libera, Formatica darà la possibilità ai 20 partecipanti al triennale FIGO2 di partecipare al **Progetto E!State Liberi!** Campi di impegno e formazione sui beni confiscati è un progetto finalizzato alla valorizzazione e alla promozione del riutilizzo sociale dei beni confiscati e sequestrati alle mafie, nonché alla formazione dei partecipanti sui temi dell'antimafia sociale e alla conoscenza dei territori coinvolti, attraverso una settimana di vita di campo, immersi in esperienze di impegno sociale ed approfondimento.

LA PARTECIPAZIONE AI CAMPI, DELLA DURATA DI 7 GIORNI, E' FACOLTATIVA E TOTALMENTE GRATUITA.

Se alla fine del corso voglio riprendere la scuola e diplomarmi?

Fantastico! Puoi tranquillamente iscriverti direttamente al 4° anno di un istituto superiore.

Quanto mi costa iscrivermi e partecipare al progetto?

Assolutamente nulla! La partecipazione è completamente gratuita così come tutte le dotazioni personali necessarie.

Partecipando al corso assolvero' l' obbligo scolastico?

Certo! Già alla fine del secondo anno di frequenza. Con il terzo anno e il superamento dell'esame finale si consegue, invece, la qualifica professionale

In quali orari si svolgeranno le lezioni?

Prevalentemente la mattina, in orario scolastico. Potranno tuttavia essere previsti dei rientri pomeridiani per i Laboratori.

Dovro' affrontare una spesa per l' acquisto dei libri di testo?

Nessuna spesa! L'innovazione della nostra didattica sta anche nell'assenza di libri e nella reperibilità di tutto il materiale necessario allo studio, in formato digitale attraverso una piattaforma dedicata e consultabile, volendo, con i Tablet forniti in OMAGGIO a tutti i partecipanti!

E i materiali aggiuntivi per svolgere i laboratori?

L'Agenzia fornirà gratuitamente i dispositivi di sicurezza e tutti il materiale necessario.

Come faro' a trovare un' azienda che mi accolga per lo stage?

Sarà il tutor ad accompagnare i ragazzi nella ricerca, in base alle loro capacità e aspirazioni professionali. L'Agenzia si occuperà poi dell'assicurazione.

Quando inizierò lo stage?

Dal 2° anno con 400 ore! Le altre 400 ore saranno svolte il 3° anno.

L'Agenzia Formativa Formatica Scarl



L'Agenzia Formatica Scarl, costituita nel marzo del 1998, opera nel campo della Formazione delle Risorse Umane progettando e gestendo corsi di formazione professionale finanziata Fse e rivolta a minori e adulti, inoccupati e occupati.

L'Agenzia, composta da esperti in processi formativi, opera su tutto il territorio della Regione Toscana e Sardegna attraverso una rete di partner e sostegni reale e solida.

L'interesse di Formatica Scarl verso la progettazione di percorsi rivolti a giovani che hanno lasciato il tradizionale percorso scolastico inizia nel 2002 e prosegue sino ad oggi con la recente gestione degli leFP. In particolare in relazione al recupero delle 16 competenze ha potuto partecipare ad alcune tra le principali sperimentazioni nazionali e regionali. L'agenzia ha inoltre collaborato alla realizzazione di tesi relative al recupero competenze di base, partecipato a tre convegni sull'argomento alla Biennale della Didattica.

Il team di progettazione nel corso ha introdotto negli anni strumenti metodologici sempre più innovativi, cercando di fornire una valida alternativa al tradizionale percorso scolastico, con particolare riferimento alla Gamification (i primi in Italia ad introdurla in un percorso formativo) e all'ultima novità in collaborazione con il Cnr di Pisa: Avatar

Formatica s.c.a.r.l.
Tel. 050 580187 - Fax 050 577928
info@formatica.it
www.formatica.it

La domanda di iscrizione, scaricabile al link <http://www.formatica.it/triennale-figo2-grafica/> debitamente compilata sull'apposito modulo e corredata dai documenti richiesti, potrà essere pervenire:

- » a mano presso via dei Caboto, 49/1 Firenze con orario 09.00 - 15.00 (su appuntamento)
- » tramite raccomandata A/R o via Fax a: Formatica Scarl – Via A. Gozzini, 15 – 56121 Pisa – Fax: 050/577928
- » tramite posta elettronica all'indirizzo istruzionetriennale@formatica.it

Il soggetto che invia la domanda per posta/fax è responsabile del suo arrivo all'Agenzia formatica entro la scadenza indicata. Non fa fede il timbro postale.

Per ulteriori informazioni contattare la referente
Martina Nesi email: nesi@formatica.it - 333/9257841
consultare le note esplicative sul sito dell'Agenzia
www.formatica.it/triennale-figo2-grafica/



CHI PUO' ISCRIVERSI

**20 PARTECIPANTI DAI 14 AI 17 ANNI
IN POSSESSO DI LICENZA MEDIA**

Tutti i dettagli su 

WWW.FORMATICA.IT/TRIENNALE-FIGO2-GRAFICA/

partner

Zefiro